



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

© Hak Cipta Milik Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

**PENGUNAAN MEDIA *ADOBE FLASH* DAN *ADOBE CAPTIVATE*
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA
POKOK BAHASAN ORGANISASI KEHIDUPAN
DI KELAS VII SMP AL WASHLIYAH
SUMBER KABUPATEN CIREBON**

SKRIPSI



**ANITA SUGIANSIH HASKE
NIM. 58461247**

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
SYEKH NURJATI CIREBON
2012 M/1433**



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

© Hak Cipta Milik Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

**PENGUNAAN MEDIA *ADOBE FLASH* DAN *ADOBE CAPTIVATE*
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA
POKOK BAHASAN ORGANISASI KEHIDUPAN
DI KELAS VII SMP AL WASHLIYAH
SUMBER KABUPATEN CIREBON**

SKRIPSI

sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I) pada
Jurusan S1 Tadris IPA Biologi
Fakultas Tarbiyah

**ANITA SUGIANSIH HASKE
NIM. 58461247**

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
SYEKH NURJATI CIREBON
2012 M/1432 H**



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

ABSTRAK

ANITA S HASKE : Penggunaan Media *Adobe Flash* dan *Adobe Captivate* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Organisasi Kehidupan Di Kelas VII SMP Al Washliyah Sumber Cirebon.

Proses kegiatan belajar mengajar tidak pernah lepas dari interaksi antara guru dengan siswa. Tujuan dari interaksi ini adalah untuk mencari makna bersama yaitu penguasaan materi pembelajaran. Interaksi tersebut dapat dibantu dengan menggunakan media pembelajaran. Tujuan dari penggunaan media tersebut adalah sebagai pembawa pesan atau informasi kepada siswa. Keberhasilan guru dalam menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran sangat ditentukan oleh kelancaran interaksi komunikasi antara guru dengan siswa. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media *adobe flash* di kelas eksperimen 1 dan media *adobe captivate* di kelas eksperimen 2. Dengan penggunaan media ini diharapkan hambatan-hambatan dalam proses pembelajaran dapat diminimalisir dan pada akhirnya hasil belajar siswa akan lebih optimal.

Tujuan penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui aktivitas siswa selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung di kelas eksperimen 1 dan di kelas eksperimen 2, (2) Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa antara yang menggunakan media *adobe flash* dan *adobe captivate*, (3) Untuk mengetahui seberapa besar respon siswa terhadap penggunaan media *adobe flash* di kelas eksperimen 1 dan media *adobe captivate* di kelas eksperimen 2.

Penggunaan media ini merupakan cara untuk membantu proses penyimpanan informasi dalam jangka panjang. Media ini juga banyak memiliki keunggulan. Selain praktis, media ini juga memadukan antara media audio dengan visual dan animasi sehingga akan memotivasi siswa untuk belajar.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi, angket dan tes, yaitu *pre-test* (tes awal) dan *post-test* (tes akhir). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII, dengan sampel sebanyak dua kelas yang diambil secara *Simple Random Sampling*. Data hasil tes kemudian dianalisis dengan menggunakan uji Independent T-test (uji t), karena sebaran data berdistribusi normal.

Dari hasil penelitian diperoleh kesimpulan bahwa peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan media *adobe flash* lebih baik dari siswa yang menggunakan media *adobe captivate*. Aktivitas yang mendukung kegiatan pembelajaran selama proses KBM berlangsung selalu lebih besar dibandingkan aktivitas yang tidak mendukung kegiatan pembelajaran pada setiap pertemuan baik di kelas eksperimen 1 maupun di kelas eksperimen 2. Persepsi siswa terhadap penggunaan media *adobe flash* di kelas eksperimen 1 termasuk dalam kategori sangat kuat, yaitu siswa memberikan respon yang positif terhadap penggunaan media tersebut dalam pembelajaran biologi dan Persepsi siswa terhadap penggunaan media *adobe captivate* di kelas eksperimen 2 termasuk dalam kategori sangat kuat, yaitu siswa memberikan respon yang positif terhadap penggunaan media tersebut dalam pembelajaran biologi.

Kata Kunci : Media *Adobe Flash*, Media *Adobe Captivate*, Hasil Belajar.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

KATA PENGANTAR

Assalamu 'alaikum Wr.Wb

Alhamdulillah, puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul *“Penggunaan Media Adobe Flash dan Adobe Captivate Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Organisasi Kehidupan Di Kelas VII SMP Al Washliyah Sumber Cirebon”*.

Adapun dalam penyusunan skripsi ini, penulis telah banyak mendapatkan bimbingan, arahan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Maksum Mochtar, MA, Rektor IAIN Syekh Nurjati Cirebon,
2. Bapak Dr. Saefudin Zuhri, M.Ag. Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Syekh Nurjati Cirebon,
3. Ibu Kartimi, M.Pd. Ketua Jurusan Tadris IPA-Biologi IAIN Syekh Nurjati Cirebon,
4. Ibu Dr. Emah Khuzaemah, M.Pd. Pembimbing I,
5. Ibu Ina Rosdiana Lesmanawati, MSi. Pembimbing II,
6. Bapak Drs.Iskandar, Kepala SMP Al Washliyah Sumber Kab.Cirebon,
7. Bapak Taslim, S.Pt, Guru SMP Al Washliyah Sumber Kab.Cirebon,,
8. Keluarga, terutama ayah dan ibu serta teman-teman yang selalu memberikan motivasi dan dukungan hingga terselesaikannya skripsi ini.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Teriring ucapan do'a dan harapan, semoga Allah menerima jasa dan amal baik mereka. Aamiin

Penulis menydari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahannya, oleh karena itu saran serta kritik yang konstruktif penulis harapkan. Akhir kata, dengan segala kerendahan hati, penulis berharap semoga skripsi ini dapat berguna kepada para pembaca dan menjadi sumbangsi bagi almamater tercinta IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Cirebon, Juli 2012

Penulis



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Perumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	7
E. .Definisi Operasional.....	7
F. Kerangka Berpikir.....	8
G. Hipotesis.....	11
BAB II PENGGUNAAN MEDIA <i>ADOBE FLASH</i> DAN <i>ADOBE CAPTIVATE</i> DALAM PEMBELAJARAN BIOLOGI	
A. Media Pembelajaran	
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	12
2. Fungsi Media Pembelajaran.....	13
3. Media <i>Adobe Flash</i>	16
4. Media <i>Adobe Captivate</i>	19
B. Hakikat Pembelajaran IPA Biologi	
1 . Pengertian Belajar	23



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

© Hak Cipta Milik Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon
 Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

2. Tujuan Pembelajaran.....	26
3. Hasil Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya.....	27
C. Penerapan Media <i>Adobe Flash</i> dan <i>Adobe Captivate</i> dalam Pembelajaran Organisasi Kehidupan	
1. Tinjauan Materi Organisasi Kehidupan.....	30
2. Tujuan Pembelajaran IPA Biologi.....	32
3. Langkah dan Penerapan Pembelajaran.....	34

BAB III METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian	35
B. Gambaran Umum Wilayah Penelitian	36
C. Desain Penelitian.....	38
D. Prosedur Penelitian.....	39
E. Langkah-langkah Pelaksanaan Penelitian	43
1. Menentukan Sumber Data.....	43
2. Menentukan Populasi dan Sampel	43
3. Menentukan Teknik Pengumpulan Data.....	44
4. Melakukan Teknik Pengolahan Data	47

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	62
1. Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Biologi Menggunakan Media <i>Adobe Flash</i> dan <i>Adobe Captivate</i>	62
2. Perbedaan Hasil Belajar Siswa antara yang Menggunakan Media <i>Adobe Flash</i> dan yang Menggunakan Media <i>Adobe Captivate</i>	71
3. Persepsi Siswa terhadap Penggunaan Media <i>Adobe Flash</i> dan <i>Adobe Captivate</i>	82
B. Pembahasan.....	75



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	97
B. Saran.....	98

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN – LAMPIRAN



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengemukakan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Tabel 3.1 Jadwal Penelitian.....	37
2. Tabel 4.1 Data Pre Tes dan Pos Tes Eksperimen 1	72
3. Tabel 4.2 Data Pre Tes dan Pos Tes Eksperimen	74
4. Tabel 4.3 Perbandingan N-gain Kelas Eksperimen 1 dan Eksperimen 2.....	76
5. Tabel 4.4 Data Uji Normalitas N-Gain Eksperimen 1 dan Eksperimen 2 ..	78
6. Tabel 4.5 Hasil Uji Homogenitas N-Gain dengan SPSS 16.....	80
7. Tabel 4.6 Uji T dengan SPSS 16.....	81
8. Tabel 4.7 Rekapitulasi Hasil Perhitungan Skor Angket Media <i>Adobe Flash</i> di SMP AL Washliyah Sumber Cirebon	82
9. Tabel 4.8 Rekapitulasi Hasil Perhitungan Skor Angket Media <i>Adobe Captivate</i> di SMP AL Washliyah Sumber Cirebon.....	86
10. Tabel 4.9 Perbedaan Persentase Persepsi Siswa terhadap Penerapan Media <i>Adobe Flash</i> dan <i>Adobe Captivate</i>	90



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Gambar 1.1 Bagan Kerangka Berpikir	10
2. Gambar 2.1 Tampilan Awal <i>Adobe Flash</i>	18
3. Gambar 2.2 Tampilan <i>Stage Adobe Flash</i>	18
4. Gambar 2.3 Tampilan Awal <i>Adobe Captivate</i>	21
5. Gambar 2.4 Tampilan <i>Project Adobe Captivate</i>	21
6. Gambar 2.5 Tampilan <i>Stage Adobe Captivate</i>	21
7. Gambar 2.6 Area Kerja <i>Adobe Captivate</i>	22
8. Gambar 2.7 <i>Background Properties Adobe Captivate</i>	22
9. Gambar 2.8 Slide <i>Adobe Captivate</i>	22
10. Gambar 2.9 Cara Penambahan Audio pada Slide	23
11. Gambar 2.10 Kuis Interaktif <i>Adobe Captivate</i>	23
12. Gambar 2.11 Sel Hewan	31
13. Gambar 2.12 Sel Tumbuhan	31
14. Gambar 3.1 Bagan Prosedur Penelitian	41
15. Gambar 4.1 Diagram Batang Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran Kelas Eksperimen 1 Pertemuan Ke-1	63
16. Gambar 4.2 Diagram Batang Rata-rata Kegiatan Pembelajaran Kelas Eksperimen 1 Pertemuan Ke-1	64
17. Gambar 4.3 Diagram Batang Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran Kelas Eksperimen 1 Pertemuan Ke-2	65
18. Gambar 4.4 Diagram Batang Rata-rata Kegiatan Pembelajaran Kelas Eksperimen 1 Pertemuan Ke-2	66



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

19. Gambar 4.5 Diagram Batang Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran Kelas Eksperimen 2 Pertemuan Ke-1	67
20. Gambar 4.6 Diagram Batang Rata-rata Kegiatan Pembelajaran Kelas Eksperimen 2 Pertemuan Ke-1	68
21. Gambar 4.7 Diagram Batang Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran Kelas Eksperimen 2 Pertemuan Ke-2	69
22. Gambar 4.8 Diagram Batang Rata-rata Kegiatan Pembelajaran Kelas Eksperimen 2 Pertemuan Ke-2	70



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
LAMPIRAN-LAMPIRAN	102
LAMPIRAN A	103
1. Peta Konsep.....	104
2. Analisis Konsep	105
3. Silabus	113
4. RPP Kelas Eksperimen 1 Pertemuan 1	116
5. RPP Kelas Eksperimen 1 Pertemuan 2	120
6. RPP Kelas Eksperimen 2 Pertemuan 1	124
7. RPP Kelas Eksperimen 2 Pertemuan 2	128
8. Kisi-kisi Soal Uji Coba	132
9. Soal Pre Test dan Post Test.....	144
10. Kisi-kisi Angket Kelas Eksperimen 1	150
11. Angket Kelas Eksperimen 1	153
12. Kisi-kisi Angket Kelas Eksperimen 2	155
13. Angket Kelas Eksperimen 2.....	158
14. Kisi-kisi Observasi	160
15. Format Lembar Observasi	161
LAMPIRAN B	162
1. Hasil Validitas Soal Uji Coba	163
2. Rekapitulasi Hasil Validitas Soal Uji Coba	164
3. Perhitungan Validitas Soal Nomor 1	165



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

4. Rekapitulasi Kelompok Atas dan Kelompok Bawah	166
5. Rekapitulasi Daya Pembeda dan Tingkat Kesukaran.....	167
6. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Metode Belah Dua.....	168
7. Hasil Perhitungan Validitas dan Reliabilitas Tes Uji Coba	169
8. Hasil Pre Test Kelas Eksperimen 1	170
9. Hasil Pre Test Kelas Eksperimen 2	171
10. Hasil Post Test Kelas Eksperimen 1	172
11. Hasil Post Test Kelas Eksperimen 2	173
12. N-Gain Kelas Eksperimen 1	174
13. N-Gain Kelas Eksperimen 2	175
14. Hasil Uji Normalitas dan Homogenitas SPSS 16	176
15. Hasil Uji Independent Sample Test	177
16. Hasil Observasi On task dan Off task Kelas Eksperimen 1 Pertemuan ke-1	178
17. Hasil Observasi On task dan Off task Kelas Eksperimen 1 Pertemuan ke-2	179
18. Hasil Observasi On task dan Off task Kelas Eksperimen 2 Pertemuan ke-1	180
19. Hasil Observasi On task dan Off task Kelas Eksperimen 2 Pertemuan ke-2	181
20. Rekapitulasi Hasil Skor Angket Kelas Eksperimen 1.....	182
21. Alternatif Jawaban dan Persentase Jawaban Kelas Eksperimen 1.....	183
22. Rekapitulasi Angket (%) Kelas Eksperimen 1.....	184
23. Persentase Respon Siswa Terhadap Penggunaan Media Adobe Flash.	185
24. Rekapitulasi Hasil Skor Angket Kelas Eksperimen 2.....	186



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

© Hak Cipta Milik Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

25. Alternatif Jawaban dan Persentase Jawaban Kelas Eksperimen	187
26. Rekapitulasi Angket (%) Kelas Eksperimen 2.....	188
27. Persentase Respon Siswa Terhadap Penggunaan Media Adobe Captivate	189
LAMPIRAN C	190
1. Bahan Bacaan Siswa	191
2. Lembar Kerja Siswa	196
3. Analisis Kebutuhan Media Adobe Flash	197
4. Storyboard Adobe Flash.....	199
5. Analisis Kebutuhan Media Adobe Captivate	202
6. Storyboard Adobe Captivate	204
7. Foto Kegiatan Pembelajaran Kelas Eksperimen1	208
8. Foto Kegiatan Pembelajaran Kelas Eksperimen 2	209

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses kegiatan belajar mengajar tidak pernah lepas dari interaksi antara guru dengan siswa. Tujuan dari interaksi ini adalah untuk mencari makna bersama yaitu penguasaan materi pembelajaran. Interaksi tersebut dapat dibantu dengan menggunakan media pembelajaran. Tujuan dari penggunaan media tersebut adalah sebagai pembawa pesan atau informasi kepada siswa. Seorang guru harus tepat dalam memilih media pembelajaran karena hal tersebut merupakan faktor utama mengoptimalkan hasil pembelajaran. Dalam memilih media pembelajaran yang tepat, seorang guru harus memepertimbangkan berbagai landasan agar media yang dipilih benar-benar sesuai dengan tingkat pemahaman, kemampuan berpikir, psikologis dan kondisi sosial siswa. Jika seorang guru tidak tepat dalam pemilihan penggunaan media yang tidak sesuai dengan kondisi anak, hal tersebut dapat menyebabkan tidak bisa berfungsinya media secara optimal.

Menurut Daryanto (2011 : 56) ”Dalam bidang pembelajaran, kehadiran media pembelajaran sudah dirasakan banyak membantu tugas guru dalam mencapai tujuan pembelajarannya. Dalam era teknologi dan informasi ini, pemanfaatan kecanggihan teknologi untuk kepentingan pembelajaran sudah bukan merupakan hal yang baru lagi. Salah satu media pembelajaran baru yang akhir-akhir ini semakin menggeserkan peranan guru adalah teknologi multimedia yang tersedia melalui perangkat komputer”.

Berdasarkan pernyataan diatas, seorang guru harus mampu mengembangkan media pembelajaran dalam era teknologi dan informasi. Dengan demikian, seorang guru dituntut untuk kreatif, inovatif dan mampu





1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

membuat bahan ajar yang komunikatif. Ketepatan dalam memilih atau menentukan media pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa untuk mencapai kompetensi pembelajaran. Melalui penggunaan media pembelajaran, waktu yang digunakan dalam proses pembelajaran semakin efektif, serta siswa dapat menerima materi yang diberikan guru secara lebih optimal.

Seiring dengan kemajuan teknologi, komputer dan laptop dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Program yang terdapat didalam komputer ataupun laptop seperti software *adobe flash* dan *adobe captivate* sangat menunjang dalam pembuatan bahan ajar untuk disampaikan kepada siswa. Guru sebagai tenaga profesional harus terus melakukan perbaikan atau penyesuaian dalam kemajuan teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk pengembangan media pembelajaran. Oleh karenanya, guru harus mampu menciptakan suatu pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa.

Berdasarkan studi penelitian awal, keluhan siswa SMP Al-Washiyah Sumber saat mengikuti mata pelajaran biologi di kelas, kendala utama yang dirasakan dalam mengikuti proses pembelajaran biologi di kelas adalah terlalu monotonnya pelaksanaan proses pembelajaran, yaitu terutama dalam penggunaan metode dan media serta evaluasi pembelajaran. Menurut siswa, metode yang dominan digunakan hanya ceramah, sedangkan medianya hanya meliputi papan tulis dan spidol sebagai alat tulis sehingga hasil belajar yang dicapai siswa kurang maksimal. Sedangkan pemaparan menurut salah seorang guru di SMP Al-Washliyah Sumber, hasil belajar siswa dikelas kurang begitu maksimal terutama pada aspek kognitif dan psikomotor. Pada saat proses

pembelajaran berlangsung siswa cenderung pasif dan tidak berinteraksi secara aktif dengan guru.

Media pembelajaran yang dibuat dengan menggunakan program *adobe flash* sangat cocok diterapkan pada saat pembelajaran biologi, menurut Andi (2011: 2) program *adobe flash cs5* terdapat fitur-fitur yang menarik seperti adanya animasi, suara dan grafik interaktif. Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat diketahui bahwa pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan *adobe flash cs5* diharapkan dapat menarik perhatian siswa sehingga hasil belajarnya pun akan lebih baik. Sedangkan media pembelajaran yang dibuat dengan menggunakan program *adobe captivate* memungkinkan kita untuk menambah, memodifikasi keterangan teks, memberi audio (*voice-overs*, *background*, *music* dan *sound effects*), video, animasi flash, animasi teks, dan gambar.

Berdasarkan pemaparan di atas, diharapkan proses kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *adobe flash* dan *adobe captivate* akan mampu mencapai tujuan belajar. Penggunaan *adobe flash* dan *adobe captivate* sangat cocok diterapkan pada pokok bahasan organisasi kehidupan, dalam materi organisasi kehidupan hampir seluruh jenis konsepnya abstrak seperti sel dan jaringan, sehingga membutuhkan media yang didalamnya terdapat gambar maupun animasi untuk menyampaikan materi ini dan diharapkan hasil belajar siswa akan meningkat dan akan membangkitkan minat siswa untuk lebih aktif berinteraksi dengan guru.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Berdasarkan penelitian terdahulu, (Hendra, 2010) “pembelajaran biologi melalui penerapan media *adobe captivate* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajarnya pun dapat meningkat”.

Penelitian terdahulu juga dilakukan oleh Nur’aeni (2010) ”hasil belajar siswa yang menggunakan *macromedia flash* pada pokok bahasan dimensi tiga tergolong kategori baik, secara keseluruhan hasil menunjukkan bahwa dengan menggunakan media tersebut akan membantu hasil belajar siswa yang lebih baik”.

Berdasarkan pemaparan tersebut di atas, peneliti tertarik untuk membandingkan dua media pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran dengan judul penelitian “Penggunaan Media *Adobe Flash* Dan *Adobe Captivate* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Organisasi Kehidupan di Kelas VII SMP Al Washliyah Sumber Kabupaten Cirebon”

B. Perumusan Masalah

1. Identifikasi Masalah

a. Wilayah Kajian

Wilayah penelitian ini berkaitan dengan media pembelajaran khususnya membahas Penggunaan Media *Adobe Flash* Dan *Adobe Captivate* Pada Pokok Bahasan Organisasi Kehidupan di Kelas VII SMP Al Washliyah Sumber Kabupaten Cirebon.

b. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang dilakukan dengan metode eksperimen, yaitu membandingkan dua perlakuan penggunaan media pembelajaran yang berbeda dalam proses belajar



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

mengajar. Kelompok eksperimen 1 diberi pengajaran dengan pembelajaran media *adobe flash*, sedangkan kelompok eksperimen 2 diberi pengajaran dengan pembelajaran media *adobe captivate*.

c. Jenis Masalah

Jenis masalah dalam penelitian ini yaitu guru jarang menggunakan media berbasis komputer dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pokok bahasan organisasi kehidupan di kelas VII SMP Al Washliyah Sumber Kabupaten Cirebon.

2. Pembatasan Masalah

Agar penelitian terarah dan dapat mencapai sasaran maka perlu adanya batasan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Penelitian ditekankan pada penggunaan media *adobe flash CS 5* di kelas eksperimen 1 dan media *adobe captivate CS 3* di kelas eksperimen 2.
2. Hasil belajar yang dimaksud adalah aspek kognitif siswa, adapun aktivitas siswa untuk mengukur aspek psikomotorik siswa selama proses pembelajaran.
3. Peningkatan hasil belajar siswa ditekankan pada hasil tes siswa yaitu dari hasil *pre test* dan *post test*.
4. Penelitian ini dilaksanakan pada mata pelajaran biologi pokok bahasan organisasi kehidupan.

3. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana aktivitas siswa dalam pembelajaran biologi menggunakan media *adobe flash* dan aktivitas siswa yang menggunakan media *adobe*

captivate pada pokok bahasan organisasi kehidupan di Kelas VII SMP Al Washliyah Sumber Kabupaten Cirebon?

2. Bagaimana perbedaan hasil belajar siswa antara yang menggunakan media *adobe flash* dan yang menggunakan media *adobe captivate* pada pokok bahasan organisasi kehidupan di Kelas VII SMP Al Washliyah Sumber Kabupaten Cirebon?
3. Bagaimana persepsi siswa terhadap penggunaan media *adobe flash* dan media *adobe captivate* pada pokok bahasan organisasi kehidupan di Kelas VII SMP Al Washliyah Sumber Kabupaten Cirebon?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan masalah yang diteliti, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui aktivitas siswa pada saat kegiatan pembelajaran menggunakan media *adobe flash* dengan penggunaan media *adobe captivate* pada pokok bahasan organisasi kehidupan di Kelas VII SMP Al Washliyah Sumber Kabupaten Cirebon.
2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa antara yang menggunakan media *adobe flash* dan yang menggunakan media *adobe captivate* dalam proses pembelajaran biologi pada pokok bahasan organisasi kehidupan di Kelas VII SMP Al Washliyah Sumber Kabupaten Cirebon.





1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

3. Untuk mengetahui persepsi siswa terhadap penggunaan media *adobe flash* dan media *adobe captivate* pada pokok bahasan organisasi kehidupan di Kelas VII SMP Al Washliyah Sumber Kabupaten Cirebon.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Siswa

Siswa kelas VII SMP Al Washliyah Sumber dapat meningkatkan hasil belajarnya melalui penggunaan media *adobe flash* dan media *adobe captivate*.

2. Bagi Guru

Guru memperoleh wawasan yang baru tentang penggunaan *adobe flash* dan *adobe captivate* serta guru dapat memperoleh informasi dalam memilih alternatif media pembelajaran agar dapat mengaktifkan siswa dalam proses belajar mengajar.

3. Bagi Lembaga Pendidikan

Sebagai bahan masukan untuk peningkatan mutu pendidikan serta memperkaya hasanah pembelajaran organisasi kehidupan dengan menggunakan media pendidikan di SMP Al Washliyah Sumber Kabupaten Cirebon.

E. Definisi Operasional

1. *Adobe flash CS5* merupakan salah satu produk terbaru dari *adobe creative suite5* yang digunakan untuk pembuatan animasi. Animasi dapat digunakan untuk berbagai keperluan seperti pembuatan film animasi, animasi pelengkap halaman web hingga animasi untuk game. *Adobe flash*

termasuk kedalam program *Computer Based Instruction* (CBI) yang merupakan suatu program pembelajaran dengan menggunakan *software* komputer berupa program komputer yang berisi materi pelajaran. Materi pembelajaran tersebut tersusun secara sistematis dan terprogram sesuai dengan perencanaan pembelajaran, dimana pembuatan dan perancangannya menggunakan bahasa pemrograman atau *actionscript*.

2. Media *adobe captivate* 3 merupakan salah satu *software* yang terdapat dalam komputer dan dapat dimanfaatkan untuk pembuatan media pembelajaran. *Adobe captivate* termasuk kedalam program *Computer Based Instruction* (CBI) yang merupakan suatu program pembelajaran dengan menggunakan *software* komputer berupa program komputer yang berisi materi pelajaran. Menu yang terdapat dalam *adobe captivate* diantaranya sangat mudah dalam menambahkan teks animasi, flash animasi, gambar, audio dan kuis interaktif.
3. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.
4. Organisasi kehidupan merupakan tingkatan kehidupan makhluk hidup dimulai dari sel, jaringan, organ, sistem organ dan organisme.

F. Kerangka Berpikir

Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran/media tertentu ke penerima pesan. Pesan, sumber pesan, saluran/media dan penerima pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi. Pesan yang



akan dikomunikasikan adalah isi ajaran atau didikan yang ada dalam kurikulum. Sumber pesannya bisa guru, siswa, orang lain ataupun penulis buku dan produser media. Salurannya adalah media pendidikan dan penerima pesannya adalah siswa. Dalam komunikasi sering timbul dan terjadi penyimpangan-penyimpangan sehingga komunikasi tersebut tidak efektif dan efisien, antara lain disebabkan oleh adanya kecenderungan verbalisme, ketidakpastian siswa kurang minat belajar, kegairahan siswa yang menurun sehingga hasil belajar siswa tidak maksimal. Salah satu cara untuk mengatasi keadaan demikian ialah penggunaan media secara terintegrasi dalam proses belajar mengajar, karena fungsi media dalam kegiatan tersebut dapat meningkatkan keserasian dalam penerimaan informasi.

Pada mata pelajaran biologi sangat berkesinambungan antara alat pengajaran atau media dalam proses pembelajarannya guna menunjang hasil belajar siswa. Pada pokok bahasan organisasi kehidupan terdapat konsep yang abstrak seperti sel dan jaringan, sehingga diperlukan media untuk menyampaikan materi ini. Melalui penggunaan *adobe flash* dan *adobe captivate*, konsep yang abstrak tersebut bisa digambarkan dengan nyata sehingga siswa mampu menguasai konsep tersebut dan hasil belajarnya pun dapat meningkat.

Media pembelajaran yang dibuat dengan menggunakan program *adobe flash* sangat cocok diterapkan pada saat pembelajaran biologi, menurut Andi (2011: 2) program *adobe flash cs5* terdapat fitur-fitur yang menarik seperti adanya animasi, suara dan grafik interaktif. Berdasarkan pemaparan tersebut,

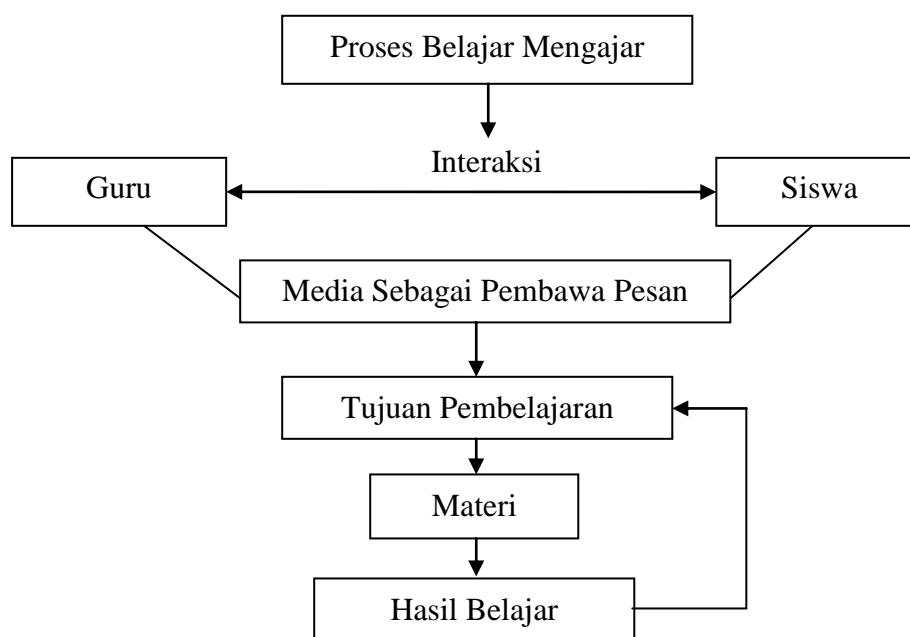


1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

dapat diketahui bahwa pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan *adobe flash cs5* diharapkan dapat menarik perhatian siswa sehingga hasil belajarnya pun akan lebih baik. Sedangkan media pembelajaran yang dibuat dengan menggunakan program *adobe captivate* memungkinkan kita untuk menambah, memodifikasi keterangan teks, memberi audio (*voice-overs*, *background*, *music* dan *sound effects*), video, animasi flash, animasi teks, dan gambar.

Pada penelitian ini, penulis ingin membandingkan dua media yaitu penggunaan *adobe flash* dengan *adobe captivate* sehingga akan diketahui media yang lebih tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang nantinya media tersebut diharapkan dapat menjadi bekal untuk peneliti ketika terjun kedalam dunia pendidikan.

Kerangka berpikir dapat juga dilihat dari bagan berikut ini :



Gambar 1.1 Bagan Kerangka Berpikir



DAFTAR PUSTAKA

- Andi. 2011. *Adobe Flash CS5*. Yogyakarta : CV. Andi Offset.
- . 2011. *Mudah Membuat Animasi dengan Adobe Flash CS5*. Semarang : Wahana Komputer.
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- . 2009. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Edy, S dalam [http:// edyawm1.wordpress.com](http://edyawm1.wordpress.com)
- Ghozali, I. 2006. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hake, r.R. 1999. *American Education Research Association's Division D.M & Research Methodology*.
<http://physics.indiana.edu/sdi/analyzingchange-gain.pdf>. (10 juni 2012)
- Hamalik, O. 2009. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hendra. 2010. *Penerapan Media Pembelajaran Tutorial Menggunakan Adobe Captivate 3 Pada Pembelajaran Biologi Pokok Bahasan Sistem Pencernaan Terhadap Motivasi Belajar Siswa di Kelas viii SMP Negeri 2 Kota Cirebon*. Cirebon : IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
- Hernawan, dkk. 2009. *Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung : UPI Bandung.
- Ipin, A. 2008. *Modul Pelatihan Teknik Pengolahan Data Dengan Excel 2007 & SPSS*. Cirebon : Tidak Diterbitkan.
- Karno To. 1996. *Mengenal Analisis Tes*. Bandung : IKIP
- Meltzer. 2008. *The Relatinship Between Mathematics Preparation And Conceptual Learning Gains in Physics: a Possible "Hidden Variable" in Diagnostic Pretest Scores*. <http://ojps.ajp.org/ajp/html> (31 Mei 2012)





1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

- Musfiqqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta : PT. Prestasi Pustakaraya.
- Nur'aeni. 2010. *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa dengan Menggunakan Macromedia Flash 8 Pada Pokok Bahasan Dimensi Tiga (Penelitian Terhadap Siswa Kelas X Semester II Di MAN Cirebon I Kabupaten Cirebon)*. Cirebon : IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
- Odhiambo, E. 2010. *How Teacher Positioning In The Classroom Affects The On Task Behavior Of Students*. (di unduh 10 April 2012)
- Posumah, D. 2011. *Membuat Animasi Desain Adobe flash CS5*. Institut Teknolohi Minaesa
- Riduwan. 2005. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru – Karyawan dan Peneliti pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Riyanto, Y. 2011. *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta : Kencana.
- Sabri, A. 2005. *Strategi Belajar Mengajar dan Micro Teaching*. Jakarta : Quantum Teaching
- Sadiman, Arief S dkk. 2006. *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Soeharto, K. 2003. *Teknologi Pembelajaran*. Surabaya : Surabaya Intellectual Club.
- Subana dkk. 2000. *Statistik Pendidikan*. Bandung : CV. Pustaka Setia.
- Sudjana, N. 2006. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT Rosdakarya.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2001. *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : CV. Alfabeta.
- Syah, M. 2004. *Psikologi Belajar*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Syamsuri, I. dkk. 2007. *IPA Biologi Untuk SMP Kelas VII*. Jakarta: Erlangga.
- Syukur, Fatah. 2005. *Teknologi Pendidikan*. Semarang : RaSAIL

Trianto. 2011. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta : Bumi Aksara

Uno, B. 2007. *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran*. Jakarta : PT. Bumi Aksara

Zuriah, N. 2009. *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.